

## FAQ

**Q:** Что мне нужно, чтобы начать играть?

**A:** Микрофон, приложение tumble, умение слушать, читать и считать. Так же для игры тебе нужно следующие вещи:

Руллбук и чистый лист персонажа для ролевки

<https://files.catbox.moe/mqd4vo.pdf>

<https://files.catbox.moe/wlw7gt.pdf>

Готовые персонажи

<https://files.catbox.moe/ck3sug.pdf>

Руллбук на русском

<https://files.catbox.moe/x25q65.pdf>

**Q:** Всё выше перечисленное у меня есть дальше что?

**A:** Выбрать готового персонажа или создать с нуля. Чтобы создать персонажа с нуля тебе нужно ознакомиться со следующими главами руллбука:

*Персонаж*

*Класс и карьеры*

*Навыки и таланты.*

Для особо одарённых есть видеогайд как сделать персонажа:

<https://youtu.be/Ynr39bz-ABE>

**Q:** Я прочитал/посмотрел данный материал и обнаружил какие то странные цифры от 0 до 99

**A:** Это дайс (кость/кубик) д100. Авторы руллбука предлагают создать тебе персонажа с использованием рандома путём броска кубика д100. Алсо большинство механик WFRP заточены на этот тип дайсов

**Q:** По процессу игры ничего не понятно: как будут кидаться кубики, кто должен следить за всеми циферками, как мне среди игры выяснить характеристики других игроков и всё такое. Какие тулзы будут спользоваться?

**A:** Дайсы будет кидать специальное приложение за тебя (например, freeonlinedice). Ты только говоришь результат. Игроки не должны делиться с тобой информацией о своём персонаже (ты же не раскрываешь нам свою реальную личность, какой у тебя достаток). За цифрами слежу я и игроки, чей персонаж выполняет действие в данный момент.

**Q:** Я не хочу с помощью рандома создавать персонажа.

**A:** Ты можешь создать вручную персонажа, но за это ты не получишь добавочного опыта и бонусов к характеристикам в отличие от рандомного способа создания персонажа.

**Q:** В руллбуке указаны только 5 рас и не всё они имеют доступ к одинаковым карьерам.

**A:** Действительно. Расы в мире age of sigma имеют разные физические данные, культурные особенности и связь с магией. Например, эльф или человек не смогут быть

слеерами, так как эта "карьера" связана с культурой dwarфов. Но dwarf не сможет стать магом как эльф или человек из-за его природной сопротивлениа магии. Однако боевые заклинания магов могут убить dwarфов

**Q:** Могу ли я выбрать другую расу персонажа помимо указанных в рулбуке?

**A:** Можешь. Авторы ввели в WFRP две дополнительные игровые расы: гномов и огров. Если хочется играть за другие расы age of sigmar, то можешь либо взять правила на них из age of sigmar:soulbound и его расширений, либо из старых версий WFRP. Но перед игрой нужно согласовать данные вещи с ГМом и адаптировать их под 4e издание WFRP.

Правила на огров:

<https://files.catbox.moe/l797ih.pdf>

Правила на гномов:

<https://files.catbox.moe/qrvxwb.pdf>

**Q:** Могу ли я назвать персонажа не как предложено в рулбуке?

**A:** Можешь. Но имя должно быть не уровня Залупа Хуев

**Q:** Звучит как вызов, предвижу часовые обсуждения, сколько букв нужно поменять местами, чтобы все были довольны.

**A:** Тогда заменим генератором имен. Благо сейчас их дохуя.

**Q:** Обязательно я должен придумать предысторию для персонажа? Могу ли я не придумывать предысторию и сказать что у него амнезия?

**A:** Наше прошлое и то какие уроки для себя из него вынеси делает из нас личностей и даёт мотивацию двигаться дальше. Так что придумать предысторию персонажу обязательно. Конечно, всю предысторию начиная с детства и по сей день никому не нужна.

**Q:** Может ли мой персонаж отличаться от меня полом? И должен ли он иметь определённый гендер?

**A:** Твой персонаж может быть либо мужчиной, либо женщиной. У нас тут хоть и фэнтези, но все-таки уровень общества находится на уровне средневековья. Конечно, можно обосновать что твоего персонажа в детстве кастрировали и заставляли исполнять роль женщины, или твой персонаж женщина, но его вырастили родители как мужчину из-за того что у них не было сыновей (гугли термин бача-пош). Это всё было в реальной истории и такое обоснование для твоего персонажа допускает его до игры. А всякие боевые вертолёты и прочие не бинарные личности у персонажей остаются за бортом, увы.

**Q:** Могут у моего персонажа быть отличительные особенности (шрамы, татуировки и т.д.)

**A:** Могут, главное чтобы они не давали дебаф (смотри разделы о ранениях, болезнях и протезах в рулбуке)

**Q:** Могу ли я по ходу игры поменять профессию и образ жизни?

**A:** Можно. Но уровень карьеры придётся поднимать сначала. Алсо, такие карьеры как дворянин и бюргер нельзя просто так поменять. Для карьеры бюргера и дворянина нужно либо доказать своё происхождение, либо получить такой статус

**Q:** Я создал персонажа, выбрал карьеру и расписал его характеристики с талантами. Что дальше?

**A:** Добавь ему экипировку в инвентарь в соответствии с первым уровнем карьеры персонажа, а также денег. Количество денег определяется уровнем жизни.

Образ жизни	Стартовый капитал
Медный	2d10 медных пенни за уровень образа жизни
Серебряный	1d10 серебряных шиллингов за уровень образа жизни
Золотой	1 золотая крона за уровень образа жизни

**Q:** У моего персонажа карьера бомжа, а образ его жизни медь +1. Могу ли я по ходу игры добыть себе латные доспехи и зачарованный меч и как ко мне будут относиться?

**A:** Добыть такую экипировку можно. Например, украсть у заезжего рыцаря, ограбить дворянина на большой дороге, убить владельца нужной тебе вещи, разграбить могилу великого воина. Можешь взять в долг у сопартийцев или у нпс, и на худой конец заработать. Но из-за уровня жизни твоего персонажа не думаю что кто-нибудь даст займы, и не факт что ты сможешь заработать на покупку желаемой экипировки. К тому же опять из-за твоего образа жизни не факт что тебе продадут латы и зачарованный меч, а если и продадут то по завышенной цене. Да и посторонние будут считать что ты получил это незаконно и будут создавать твоему персонажу проблемы. Так что у тебя два выхода из этой ситуации: развиваться до короля нищих (это серебряный 1), либо менять карьеру/класс.

**Q:** Что такое очки упорства и очки судьбы? Как они влияют на игру?

**A:** Очки судьбы - это ресурс, необходимый для игнорирования наступления худшего результата для игрока (например, смерть). От очков судьбы зависит такая характеристика персонажа как удача. Её игрок может потратить для улучшения результата прохождения проверок и увеличения шанса попадания по противнику. Максимальное количество очков удачи зависит от количества очков судьбы. Очки удачи восстанавливаются в начале каждой сессии, а очки судьбы восстанавливаются только в качестве награды от ГМ.

Очки упорства подобно очкам судьбы, но они не влияют глобально на персонажа как очки судьбы. Например, можно потратить очко упорства чтобы не получить мутацию, но это не спасает от накопившейся в теле персонажа скверны, из-за чего персонаж через некоторое время снова получит мутацию, но если потратить очко судьбы, то персонаж очистится от скверны. Механика очков решимости подобна очкам удачи, но решимость используется для временного преодоления дебафов. Очки решимости восстанавливаются, если персонаж следует своей мотивации. Очки упорства

восстанавливаются, если персонаж исполняет свои цели (например, персонаж отомстил убийце члена семьи).

**Q:** Как работает система травмы и болезней? Как я могу получить мутации?

**А:** **Травмы** персонаж начинает получать, когда пришедший по нему урон больше очков ран/здоровья. Персонаж не сразу погибает после потери очков здоровья. Сначала он будет неподвижно лежать пока ему в ходе раунда не повысят очко ран/здоровья хотя бы на 1 пункт. Количество данных раундов зависят от выносливости персонажа (например, выносливость у персонажа 47 значит его бонус выносливости 4, следовательно в течении 4 раундов сопартийцы должны его вылечить). Если за отведенное персонажу количество раундов его не успевают вылечить, то он теряет сознание, но последующий урон наносит персонажу травмы, если пришедший урон больше значения выносливости. Травмы рассчитываются с помощью таблицы травм.

**Болезни.** Нуф сказал. Тут все просто расписано в рулбуке.

**Мутации** зависят от количества скверны в теле персонажа. Мутации проявляются у персонажа, когда очков скверны больше чем суммы бонусов силы воли и стойкости при провале проверки выносливости. Мутации бывают физическими и ментальные (см. смотри таблицы в рулбуке), но конкретный вид определяется рандомом (1д100 по таблице проявления мутации). Если персонаж наберет физических мутаций больше чем его бонус выносливости или ментальных мутаций больше чем его бонус силы воли, то персонаж переходит под управление ГМ, ибо мутировавший персонаж стал марионеткой ТЕМНЫХ БОГОВ!

Для получения очков скверны персонажу нужно взаимодействовать каким-либо образом с хаосом или его проявлениями (например, взять голыми руками кусок варп-камня, долго находиться среди нурглитов в их капище, следовать на поводу своих желаний связанных с аспектами слаанеш и т.д.), или заключить договоры с богами и демонами хаоса. Чтобы снять очки скверны нужно либо поститься, молиться и слушать радио анонимус, либо с помощью магических заклинаний.

Видеогайд по травмам:

<https://www.youtube.com/watch?v=lqQuGIMb4II>

Болезням и мутациям:

<https://youtu.be/OChcdLMiq54>

**Q:** Мой персонаж потерял в бою руку. На что это влияет? И как мне компенсировать потерю?

**А:** Последствия такие же, что и потеря кисти, только нельзя привязать щит к культе. Персонаж получает модификатор  $-20$  ко всем проверкам, для которых требуется активно использовать обе руки. Кроме того, персонаж без руки не может использовать оружие, которое нужно держать двумя руками. Если персонаж лишился основной руки, он получит модификатор  $-20$  к проверкам рукопашного боя за то, что ему теперь придётся пользоваться не основной, но каждые 100 пунктов опыта, которые персонаж потратит на переучивание, позволят ему уменьшить этот модификатор на 5 пунктов (как вариант, персонаж может приобрести талант амбидекстр). Компенсировать ты можешь установкой протеза руки. Если бы ты потерял глаз, то его потерю нельзя компенсировать протезом. Алсо так как у нас сеттинг age of sigmar, то жители смертных царств могут обратиться к магам практикующих магию гирана, благодаря которой можно восстановить утраченную конечность и или орган. Главное условие - это знание магом заклинание регенерация.

**Q:** Мой персонаж погиб. Возможно его воскресить?

**A:** Воскрешать могут только боги. А им по большому счету насрать на смертных. Боги хаоса могут воскрешать как своих любимчиков и чемпионов, так и по приколу, но в последнем случае это уже не будет ваш персонаж, а демон в тушке смертного. Магия шаиша может воскресить персонажа, но это уже будет мясной голем. Магия ГИРАНА НЕ ВОСКРЕШАЕТ

**Q:** Как работает система магии?

**A:** Читай рулбук. Там все подробно расписано. Если нихуя не понял, то смотри этот гайд:

<https://www.youtube.com/watch?v=EwIEKQH0cYk&t=341s>

**Q:** Хотя бы за механику религии пояснишь?

**A:** Конечно. Так как WFRP появился как британский ответ ДНД, то вера является то же является в какой-то степени магией только для тех, кто обладает талантом : благословение и божественное вмешательство. Персонажи, обладающие талантом благословение, могут творить благословения, а обладатели таланта божественное вмешательство - чудеса. Благословение - это мелкие божественные заклинания, а чудеса - полновесные божественные заклинания. У каждого бога свой набор благословений и чудес, но на их эффективность влияет очки греха персонажа. Очки греха влияют на проверку таланта произнесения молитвы для сотворения благословения или чуда. Очки греха персонаж получает за нарушение заповедей своего бога. Если персонаж провалил проверку для молитвы, то он будет наказан божественным гневом (см. таблицу божественного гнева). Чтобы снять очки греха, персонажу нужно совершить покаяние. Наказания божественного гнева тоже снимают очки греха, но одно наказание за раз снимает одно очко греха.

Видео гайд по механике религии:

<https://youtu.be/gG2V6eyUDR8>

**Q:** Мы же играем в сеттинге Age of Sigmar. Тут такие же боги что и в Warhammer Fantasy? Какой у них набор благословений и чудес?

**A:** Тут нужно начать издалека. Очень издалека. ~~С библейских времен.~~ С уничтожения мира-что-был. После конца времен из старых богов смертных выжили только несколько: Сигмар, Грунгни и его брат Гримнир, а также орочий бог Горка-Морка.

Остальные боги, которым поклоняются смертные в сеттинге age of sigmar это возвышиеся в ходе конца времен до уровня богов Теклис, Алариэль, Нагаш, Малекит, Тирион и Морати (последние два грубо говоря на подсосе у своих родичей). Пантеон порядка до вторжения хаоса в царства смертных выглядел следующим образом:

- A. Сигмар - бог-король и покровитель цивилизации. Его владение - царство Азир
- B. Алариэль - богиня жизни и королева сильванетов (местные древесные духи). Ее владение - царство Гиран.
- C. Теклис и Тирион - боги света, братья и владыки люминетов (местный аналог высших эльфов). Их царство - Хиш.
- D. Маларион (в девичестве Малекит) и Морати - сын и мать. Маларион бог тьмы, а Морати полубогиня и оракул Кхейна. Они связаны с царством Улгу.
- E. Грунгни - бог-ремесленник и повелитель дварфов. Его царство - Хамон

- F. Гримнир - бог-войны и покровитель воинов-дварфов. Погиб в царстве Акши еще в эпоху мифов. Ему поклоняются дварфы из фракции фаерслееров.
- G. Горка-Морка - бог разрушения и дикости. Ему поклоняются орки, гоблины, огры и гарганты (в девичестве великаны). Он связан с царством Гур.
- H. Нагаш - ~~бог-лидера~~ бог смерти и главный некромант всего сеттинга. Его царство - Шаиш.

А теперь из широких штанин достаем хомуры! Итак, первый хоумрул::

### **Таблица Божественных Благославлений**

<b>Сигмар</b>	Битва	Защита	Крепость	Мощь	Отвага	Праведность
<b>Горка-Морка</b>	Битва	Живучесть	Свирепость	Крепость	Мощь	Отвага
<b>Нагаш</b>	Везение	Дыхание	Живучесть	Мудрость	Отвага	Праведность
<b>Аларизель</b>	Выздоровление	Дыхание	Живучесть	Защита	Исцеление	Стремительность
<b>Теклис</b>	Везение	Мудрость	Отвага	Праведность	Совесть	Сметливость
<b>Тирион</b>	Битва	Везение	Защита	Отвага	Совесть	Праведность
<b>Малерион</b>	Отвага	Сметливость	Живучесть	Отвага	Грация	Притягательность
<b>Грунгни</b>	Битва	Мощь	Мудрость	Крепость	Отвага	Совесть
<b>Гримнир</b>	Мощь	Крепость	Отвага	Битва	Живучесть	Свирепость

Второй хоумрул - это чудеса. Так как богам насрать на смертных в Age of Sigmar, то мы их заменим на заклинания школ магии! Поэтому чтобы творить чудеса нужно знать язык магии. Все как во второй редакции WFRP!

**Q:** Чем отличается сеттинг age of sigmar и базовый сеттинг WFRP?

**A:** В age of sigmar действие происходит в царствах смертных (mortal realms). Он похож на вселенную planescape из днд и вселенную magic the gathering (несколько магических измерений объединенные между собой МАГИЕЙ и есть срединное измерение, из которого можно попасть в остальные). Сеттинг wfrp происходит в месте под название мир что был, Маллус и более известный для вахаебов варианте - мир

Вархаммера. Он является фэнтезийной версией земляшки в 16 веке с эльфами и мушкетами.

**Q:** Почему мы играем тогда не в age of sigmar:soulbound, а в WFRP, если у нас один сеттинг?

**A:** Потому что soulbound - это игра за избранных богов пантеона порядка, которые выполняют их поручения. А WFRP - это игра за обычных смертных, которые пытаются выжить в жестоком мире. Из-за этого у них отличается игровая механика.

**Q:** Расскажи про историю смертных царств

**A:** История Age of Sigmar делится на три эпохи:

Эпоха Мифов, Эпоха Хаоса и Эпоха Сигмара, в честь которой и назван сеттинг.

Эпоха Мифов начинается с того момента, когда богозверь Дракотион встретил бога-короля Сигмара, который скитался на осколке от мира что был по пустоте эфира. Сигмар поведал великому дракону печальную историю своего мира и его гибели.

Дракотион сжалился над ним и помог Сигмару добраться до царства Азир. Бог-Король много путешествовал по смертным царствам встречая примитивные культуры людей, борясь с богозверями и освобождая из ловушек магии и богозверей других выживших после конца веревен богов, которые и сформируют пантеон порядка. Каждый бог создавал, улучшал или возрождал расы смертных, помогал им создавать цивилизации и заботился о процветании связанным с ним смертным царством. Под присмотром богов смертные расы расцвели и появились великие империи смертных.

Со временем боги хаоса узнали, что существует измерение, куда сбежали выжившие из мира что был. Грехи смертных были путеводным маяком, влекущий демонов хаоса к душам смертных. Благополучие великих империй развращало смертных, и они следовав шепоту темных богов создавали тайные культы хаоса.

Именно благодаря им темные боги смогли привести в смертные царства свои легионы последователей. Боги пантеона порядка не смогли объединиться в решающий момент, а из-за предательства Нагаша они проиграли генеральное сражение против сил хаоса во главе с маршалом апокалипсиса Архаоном в царстве Акши. После проигрыша войска Сигмара вторглись в царство Шаиш ради мести за предательство Нагаша. Так началась эпоха Хаоса, а пантеон порядка распался. Одни боги помогали смертным защищать свои владения (Тирион и Теклис, Маларион, Аларизель, Морати), другие игнорировали вторжение хаоса (Грунгни), некоторые решили выиграть от вторжения (Горка-Морка и Нагаш), но а Сигмар благодаря помощи Теклиса и Малариона смог спрятать свое царство Азир от взора и манипуляций богов хаоса (даже Тзинч был бессилен против магической защиты Азира). Сигмар с верными ему последователями закрыли все врата царств (телепорты, которые ведут из одного царства в другой) связанные с Азиром, тем самым изолировавшись от вторжения хаоса. Великие государства и цивилизации смертных остались одни перед лицом хаоситской угрозы в других смертных царствах.

Через сотни лет после изоляции Азира, связанные с ним врата снова открываются и из них выходят бесчисленные армии Бурерожденных Вечных, возвестя жителям смертных царств о начале эпохи Сигмара.